Videoclube

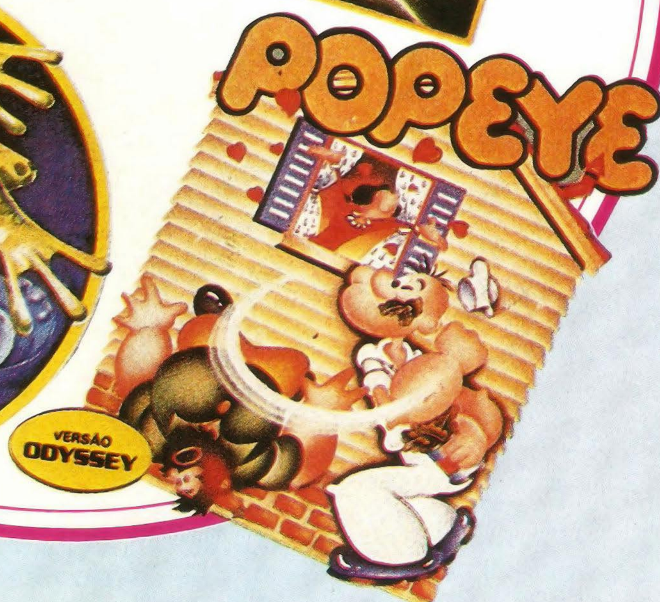
OUTRA MARCA NA GRANDE BRIGA: O SUPERGAME.

CHEGOU O JOGO QUE FALA COM VOCÊ









ANÁLISE DO ZAXXON, PITFALL, JUNGLE HUNT, SPACE CHASE...

O GUIA DOS JOGOS NOVOS QUE ESTÃO CHEGANDO ÀS LOJAS

Aprenda os truques dos campeões

Dois campeões passam o mapa da mina para você. Resultado: ninguém vai conseguir fazer mais pontos do que você.

JUNGLE HUNT

Você é um herói das selvas, que tem como objetivo salvar uma linda moça das garras dos pajés que a mantêm sob seu poder. Para isso, será necessário vencer inúmeros obstáculos: atravessar a selva em cipós, nadar por um rio infestado por jacarés, caminhar por terrenos acidentados e, finalmente, derrotar o pajé.

Este jogo não oferece variações. Participa uma pessoa por vez, com o controle esquerdo de seu aparelho. As chaves seletoras (A/B e Color/B.W) são inoperantes neste cartucho.

Começando o jogo, é preciso atravessar a floresta, de cipó em cipó. Movimente o joystick na direção do cipó, observando antes o movimento regular que eles têm. Ao todo, são 10 cipós. A seguir, você mergulha num rio infestado de jacarés, e só dispõe de uma faca. Para matá-los, fique por baixo deles e aperte o botão. Mas atenção, porque o herói deve se manter a uma distância razoavelmente pequena dos jacarés, sem encostar neles de maneira alguma. Só bem próximo será possível golpeá-los com a faca, para eliminá-los.

Além de se preocupar com os jacarés, enquanto você atravessa o rio precisa cuidar também de suas reservas de oxigênio, que ficam registradas no canto inferior direito da tela. É preciso subir sempre à tona para encher os pulmões de ar. Sempre que o oxigênio vai acabar, soa um sinal de alerta, avisando-o deste perigo mortal.

A fase seguinte acontece em um terreno meio acidentado, onde rochas grandes e pequenas, que rolam ou pulam, tentam atingi-lo. Dependendo do caso, abaixe-se ou, então, pule bem alto. Mas tome bastante cuidado porque estas rochas são muito traiçoeiras.

Superados estes perigos, você se deparará com o tão esperado pajé. Ele aparecerá em seu caminho, e não há outra alternativa que não seja a de enfrentá-lo. Para passar por ele, será necessário pular por cima. Preste toda a atenção possível aos movimentos do pajé. Depois de passar por ele, prossiga. E não desanime, porque o pajé é muito insistente e surgirá novamente no seu caminho. Repita a dose, e logo conseguirá chegar à sua amada. Depois de salvá-la, serão contados os bonus e a jornada recomeça, cada vez com o nível de dificuldade aumentado.



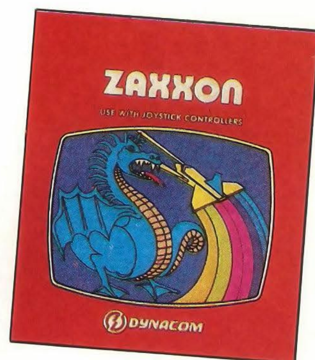
ZAXXON

Este é o jogo da moda. A razão de tanta popularidade talvez esteja no fato de *Zaxxon* provocar a ilusão de que se está pilotando um avião em terceira dimensão. À princípio, todo mundo estranha um pouco a sensação, mas depois se apaixona.

A terceira dimensão é criada pelas alturas diversas dos inimigos. Você é obrigado a desviar-se de grandes muralhas que surgem das mais variadas direções: esquerda, direita, vertical e horizontal. Para quem é íntimo das máquinas de flipperama, uma dica: este jogo é baseado no *Space War Ship*.

Aqui, jogam uma ou duas pessoas, nas oito variações que o jogo oferece. O joystick funciona assim: para a frente, o avião é abaixado, em direção ao solo; para trás, o avião sobe; para a direita ou esquerda, o movimento acontece na mesma direção que o joystick for orientado. Os tiros são disparados com o botão do comando. Mas as chaves seletoras (A/B e Color/B.W) são igualmente inoperantes neste jogo.

Sua tarefa é destruir os vários inimigos espalhados pela tela nas mais diversas alturas em relação ao solo. Para nivelar seu avião em



relação ao inimigo, tome como base a sombra de ambos (de seu avião e do inimigo). Tome muito cuidado também com as muralhas que estão no seu caminho (de cor laranja). Se você não estiver em altura suficiente para passar por cima delas, colidirá e explodirá. Para ter uma idéia da sua altura em relação à muralha, atire. Onde seu tiro passar, o avião também passará. E mais um detalhe:

atenção com o combustível. Se ele acabar, o avião explode. O recurso para manter seu tanque cheio é destruir o maior número de tanques possível que estiverem no seu caminho.

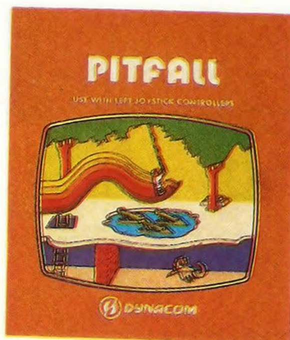
Este jogo é composto por fases, de acordo com as dificuldades. Cada fase é formada por dois estágios: no primeiro, os empecilhos são apenas as muralhas e os inimigos; e no segundo, além destes, você precisa lutar também contra uma barreira de laser que barrará a sua passagem, deixando apenas uma fresta para que o avião a ultrapasse (lembre-se de novo que onde seu tiro passar, o avião também passará).

Depois do laser, há que se destruir um robô que surgirá. Seu avião pára e sua tarefa é acertar vários tiros no centro do peito do robô. Se ele não for destruído, lançará um míssil teleguiado em sua direção. E este míssil é praticamente indestrutível. Mas se você tiver conseguido destruir o robô, será admitido na próxima fase, ainda mais difícil do jogo. Dica importante: caso você prefira ter noção da altura de seu avião de outra forma, consulte a lateral esquerda do vídeo, onde existe uma espécie de régua, que indica com precisão a sua altura.

Carlos Samassa

PITFALL

Esse é um dos melhores cartuchos de aventura lançados no ano passado. O jogo consiste em levar Harry, o herói do jogo, à procura de 32 tesouros escondidos em uma enorme floresta. Mas isto não é fácil, porque a floresta está infestada de cobras, jacarés e escorpiões. Além disso, você precisa pular sobre grandes pântanos e buracos usando os vários cipós que se encontram espalhados por toda a floresta. O jogador possui três vidas e dispõe de 20 minutos para encontrar todos os tesouros. Você só perderá se Harry cair no pântano, for picado por uma cobra, morrer queimado numa enorme fogueira ou se for picado por um escorpião.



Aqui vão algumas dicas para que você não perca muito tempo para encontrar os tesouros. Logo no início do jogo, corra para o primeiro buraco que aparecer na tela, desça a escada, e pule o escorpião; a seguir, suba a escada e corra novamente para o quadro anterior. Ali haverá outra escada. Desça e pule dois escorpiões, suba novamente a próxima escada, e siga em frente.

Faça assim para não perder muito tempo. Procure não parar em cada quadro se não for necessário. Fique sempre correndo. *Pitfall* é um cartucho dedicado a pessoas que gostam do desconhecido, de surpresas. Venha descobrir o seu tesouro escondido em algum lugar deste ótimo cartucho de aventura.



CENTIPEDE

Esse é um ótimo jogo de ação, lançado no meio do ano passado. *Centipede* consiste em atacar enormes centopéias que, à medida que vão sendo exterminadas, tendem a aumentar a sua velocidade de ataque. Cada pedaço de centopéia que é acertado, instantaneamente é transformado em um ponto, que só desaparecerá da tela se for acertado por três tiros. Além disto, se você quer fazer muitos pontos, acerte direto na cabeça da centopéia e multiplique por 10 os seus pontos. Muitas surpresas estão contidas neste jogo, que exige muita habilidade do jogador.

Na tela, você terá aranhas que pulam de um lado para o outro, escorpiões, e uma variedade de bichos que atrapalham e dificultam o seu ataque às centopéias. Um dos objetivos mais importantes do jogo é acertar um certo inseto denominado Grub, que atravessa velozmente o campo de ataque e, quando atingido, fornece ao placar a quantia de mil pontos.

Atenção para o seguinte: nunca fique muito tempo parado num único lugar, da tela; elimine todos os pontos que estiverem na parte mais baixa da tela; não deixe a centopéia chegar muito perto da parte inferior da tela e, fique prestando muita atenção quando os insetos estiverem atacando. Essas são algumas dicas importantes para que você não se sinta muito perdido na hora do ataque.

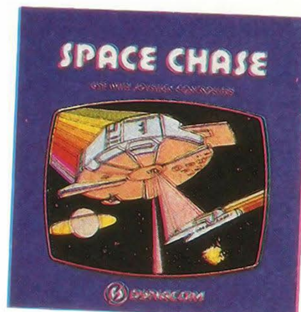
Este é um cartucho que testa ao máximo as habilidades do competidor: Vamos! Experimente! E desperte o craque que dorme dentro de você.

SPACE CHASE

Esse foi um dos piores lançamentos feito pela Atari em toda a sua história. O único elemento do jogo que está a seu favor é um cruzador espacial dotado de um canhão a laser. O jogo consiste em atirar em naves inimigas que disparam torpedos sobre você. Mas este cartucho possui pouquíssimos recursos de som e imagem, fazendo com que ele se torne monótono quase sempre, ou então, quase impossível de ser jogado, em alguns momentos, devido à extrema dificuldade que ele alcança.

Como esta é uma opinião própria, é possível que outros jogadores não pensem assim. Para mim, trata-se de um cartucho nada agradável.

Marc Antônio Lahoud



Os games novos que já estão em todas as lojas

DYNACOM

ASTERÓIDES — Neste jogo, você deve eliminar o maior número possível de asteróides, naves e satélites inimigos, na zona de batalha espacial que aparece na tela. Mas tome cuidado porque os asteróides atingidos fragmentam-se em pedaços menores e continuam sendo perigosos. Ao atingir certo número de pontos (que você ganha ao atingir os inimigos), sua frota aumenta, mas em compensação, a cada vez que um tiro inimigo o acerta, você perde parte de suas naves.

MR. DO — As cerejas de Mr. Do estão no ponto para serem colhidas. Enquanto você o ajuda a abrir caminhos pela plantação, vários monstrinhos vão estar perseguindo Mr. Do, vindos de todos os lados. Suas únicas armas são: um estilingue e as melancias que você pode derrubar na cabeça dos inimigos. É preciso ser rápido e colher o maior número de cerejas que encontrar pelo caminho, pois seus pontos dependem da colheita, e você pode ter a sorte de pegar algumas cerejas de tipo EXTRA, que valem muitos pontos adicionais.

PRESSURE COOKER — Dentro de uma moderna e automatizada padaria, o mestre cuca Pierre está desesperado com o enorme número de pedidos de sanduíches, tortas e bolos. Você deve ajudá-lo a se entender com as esteiras rolantes, e preparar as guloseimas sem deixar cair nenhum ingrediente, nem deixar os bolos queimarem. Isso deve ser feito sem perda de tempo, pois tudo está sendo cronometrado e as encomendas estão se acumulando.

THUNDERGROUND — Através da tela, você deverá guiar seu minitanque com o objetivo de atirar ou tocar as estrelas energéticas. Mas essas estrelas estão fortemente protegidas por dois robôs guardiães, que tentarão a todo custo destruí-lo. Você terá que correr e driblar os robôs guardiães para eliminar as estrelas antes que um outro robô, o ROBÔ ESPIÃO, atinja a sua armada e o elimine do jogo.

CROMAX

AMIDAR — Você é um gorila nas trilhas de um labirinto e perseguido por guerreiros selvagens. O gorila quer pintar as trilhas do labirinto e os guerreiros querem pegá-lo. É preciso manter seu gorila sempre adiante dos inimigos e guiá-lo com seu spray pelo labirinto. Se você conseguir chegar ao fim do labirinto, o spray será transformado em um rolo de pintura e os inimigos serão porcos que o perseguirão numa nova caçada. O objetivo é colorir o maior número de trilhas, marcando o maior número de pontos.

BASKETBALL — O já conhecido jogo de basquete, com recursos sofisticados. Seus jogadores podem saltar, defender sua cesta, atacar o adversário (que pode ser outro jogador ou o próprio computador) e ainda direcionar a bola com 'efeito'. Os jogos começam com o marcador de tempo em quatro minutos e o tempo vai diminuindo até que acabe a partida ou você mude de lado para iniciar mais um jogo de quatro minutos.

CARNIVAL — Neste jogo você vai tentar atirar nos alvos que uma galeria de tiros apresenta. Atire e marque pontos acertando os alvos que se movem: corujas, coelhos, patos e caixas de balas extras. Mas cuidado porque sua munição é limitada. Ao acertar as balas extras você ganha munição, mas é preciso gastar oito balas antes de acertar uma bala extra, pois sua munição não pode ser maior que 40 balas. Há ainda cachimbos para acertar, e esses quando acertados em seqüência valem muitíssimos pontos.

CHOPPER COMMAND — É necessário neste jogo, acabar com os inimigos enquanto você se protege e ao seu comboio de caminhões também. Você é o piloto de um helicóptero que atira continuamente ao apertar o botão de comando. É possível ainda subir e descer, virar para a esquerda e para a direita o seu helicóptero e se esquivar dos inimigos.

CIRCUS — Você tem que estourar a parede de balões vermelhos, azuis e brancos para marcar pontos. Eles são estourados quando os acrobatas que são atirados para cima pela gangorra os atingem. Usando os controladores, para fazer saltar, mover a gangorra e aparar o acrobata, você tem ainda que tomar cuidado para que o acrobata não caia sobre um outro esmagando-o. Faça pontos estourando balões e guiando bem os acrobatas.

DEMON ATTACK — Abandonado em um planeta gelado chamado Krybon, você se vê atàcado por legiões de criaturas fantásticas gritando sem parar, que o atacam. Você terá que atacar os demônios, os demônios voadores e os demônios mergulhadores para não ser destruído por eles. Sua arma será um canhão laser. Há muitas variações de dificuldades deste jogo, para um ou dois jogadores.

DONKEY KONG — Donkey Kong raptou a garota de Mário que sai em busca da amada superando os perigos com sua ajuda. São três Mários e 5000 pontos no começo do jogo. À medida que o jogo avança, os pontos vão diminuindo e se você não conseguir fazer Mário pegar sua namorada, o jogo acaba. Para que isso não aconteça, é preciso fazer o caminho com rapidez e conseguir que Mário escape dos barris e bolas de fogo que caem sobre ele e ainda pegar um martelo e destruir os barris ou remover os rebites do caminho.

DRAGON FIRE — Seu objetivo é ajudar um príncipe a enfrentar bolas de fogo e dragões ferozes para recuperar os tesouros do reino. Para chegar lá, o príncipe tem que correr pela ponte do castelo, evitando as bolas de fogo cuspidas pelo dragão, saltando as mais baixas e abaixando quando elas vierem mais altas. Quando o príncipe consegue chegar ao depósito, tem ainda que esperar o dragão olhar para o outro lado e levar o tesouro até o Rei, pois se o dragão o vir, pode pegá-lo e acabar com uma das sete vidas do príncipe.

ENDURO — Você corre numa prova com muitas dificuldades neste enduro. Seu carro deve ultrapassar um número mínimo de carros (indicado na tela) a cada dia de prova para que você continue na prova. E o dia vai passando e sua quilometragem rodada vai aparecendo na tela também. Para saber quanto tempo lhe resta para acabar a prova, a tela vai mostrando as diferentes horas do dia, escurecendo ao anoitecer e clareando ao amanhecer. É preciso muito treino, uma vez que as condições do clima também vão mudando (sol, neve, neblina, gelo) e você precisa conhecer as reações do seu carro para conseguir ultrapassar os carros nestas diferentes condições.

FROGGER — Aqui, você tem que fazer o maior número possível de sapos pular até a segurança de suas casas na margem oposta do rio. Para isso, você os fará pular através de perigosas pistas cheias de carros, e um assustador rio onde criaturas querem devorar os sapinhos. A caminhada começa sobre a calçada, passa por cinco pistas com carros e caminhões e termina ao atravessar o lago. Tome cuidado, pois seu sapo será esmagado se tocar um dos carros.

GORF — O Comando de Força Especial Interestelar, dá a você e sua esquadra de cinco combatentes, diferentes missões para salvar seu planeta do ataque inimigo. Você vai começar lutando contra os Gorfs, que atiram bombas de antimatéria, e conseguindo eliminá-los, passa para a seguinte missão onde os inimigos têm armas mais potentes e até Gorfs suicidas. E seguem-se as missões até que você consiga destruir o inimigo ou seja eliminado, e no final, o Comando manda uma mensagem, dizendo como vai sua cotação.

INFILTRATE — Você é um agente secreto que tem a missão de entrar numa fortaleza para capturar documentos do inimigo e sair vivo de lá. O desafio que você encontra é um labirinto de corredores desenhados para confundi-lo. O perigo está nos assassinos programados para matá-lo. Sua arma lança raios laser, mas as dos inimigos também. É uma corrida maluca, onde você precisa se esquivar do inimigo, atacá-lo quando possível e percorrer todo o caminho de ida e volta sem se perder.

JAWBREAKER — Você está numa fábrica de doces e tem mandíbulas que devem comer os doces que encontrarem. Só que precisa escapar das caras sorridentes que tentam pegar suas mandíbulas. Há também as vitaminas que, quando você as encontra e come, lhe dão alguns segundos de energia extra e você pode comer as carinhas antes que a energia acabe. São várias etapas a enfrentar, comendo os doces e escapando das caras sorridentes. Cada vez que consegue comer todos os doces, suas mandíbulas são escovadas e você ganha pontos extras.

KEYSTONE KAPPERS — Neste jogo, você é o oficial Kelly que tem que pegar os ladrões e recuperar o dinheiro roubado, numa loja de departamentos. Ele precisa correr pelos corredores, pular, subir e descer os elevadores no encalço dos ladrões. Kelly só não consegue subir ao telhado, porisso você deve pegar os ladrões antes que eles cheguem ao telhado pois o jogo termina se isso acontecer. Seus pontos são contados pelo número de ladrões presos e pela quantidade de dinheiro e valises recuperadas. Cuidado também com os carrinhos de compras desenfreados e os biplanos que aparecem voando.

MEGAMANIA — Você vai comandar uma esquadra de naves destruidoras sob o ataque constante de ondas de objetos hostis (hamburgers, bolachas, besouros, pneus radiais, gravatas borboletas etc.). Sua meta é acumular pontos por derrubar a maior quantidade possível de objetos inimigos antes que sua esquadra seja destruída. O jogo inicia com 3 naves destruidoras de reserva e você ganha mais delas se conseguir determinado número de pontos.

MOUSE TRAP — Aqui, você tem de ajudar um ratinho a achar os queijos que estão num labirinto e escapar dos gatos que tentam pegá-lo. Você controla também as portas que estão no labirinto para dificultar a ação dos gatos. Quando você encontrar pelo caminho um osso, faça seu ratinho comê-lo, pois aí ele pode se transformar em cachorro e pegar os gatos antes que eles o peguem. Cada vez que ele consegue comer todos os queijos, começa uma nova corrida com mais dificuldades. Os pontos são contados por queijo comido e por gato mordido, dando pontos extras por limpar o labirinto de todos os queijos.

NO ESCAPE — Jasão está preso no Templo de Afrodite. Afrodite não gosta que seu templo seja usado como prisão e dá enorme força a Jasão para que ele consiga escapar das Fúrias frenéticas que guardam o templo. Daí em diante o objetivo do jogo é conseguir que Jasão lance pedras ao teto do templo e solte os tijolos que atingirão as Fúrias. É preciso atingir todas as Fúrias e escapar delas (que soltam fogos que acabam com as vidas de Jasão) enquanto não forem pegas. Se uma pedra e não um tijolo bater numa Fúria, ela (a Fúria) se multiplicará. Cuidado para não deixar a vida de Jasão acabar e assim acabar o jogo também.

Dicas e toques para os fãs dos jogos de vídeo

As novidades são muitas. Mas, antes de se decidir, conheça os objetivos e todas as manhas de alguns dos games mais procurados.

Muitos filmes de ficção científica foram adaptados para os vários sistemas de videogames do mercado. A intenção dos fabricantes de aproveitar o sucesso do cinema nas telas dos videogames nem sempre dá certo, é verdade. Mas a utilização de cartuchos com memória maior está garantindo bons resultados. O cartucho *Krull*, lançado recentemente no mercado, é um exemplo. O filme foi exibido nas capitais brasileiras no final de 83 e todo o roteiro básico foi adaptado para um cartucho compatível com o console Atari.

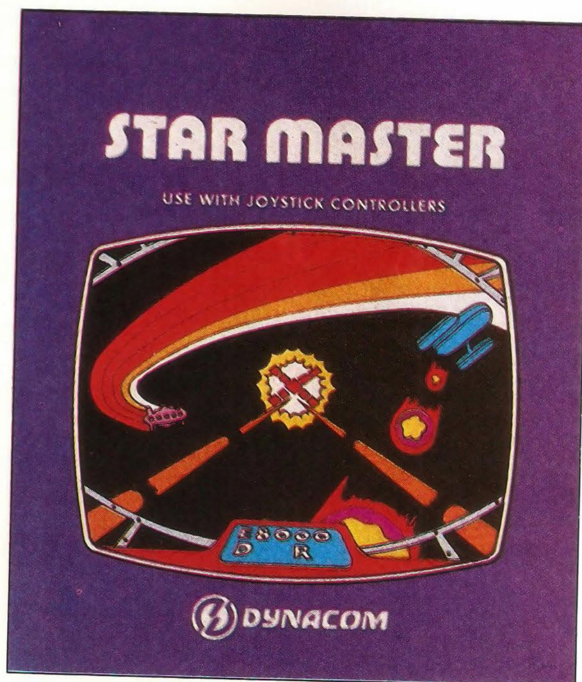
O jogo é composto de cinco telas e deve ser jogado individualmente. O objetivo principal é apresentado na primeira tela. Os filhos dos dois maiores nobres do planeta Krull estão se casando, para acabar com as guerras entre os dois povos do planeta, quando são repentinamente atacados pelos soldados da besta. Nesta tela, o jogador deve eliminar todos os invasores, em número cada vez maior. A ação se desenrola até um ponto em que você não mais conseguirá proteger a princesa, que será levada até o castelo da besta.

A partir desse momento, o jogo passa automaticamente para a segunda tela, onde você deverá capturar um disco serrilhado para duelar com a besta, na última tela. Na terceira tela, o jogador aparecerá na sala da terrível aranha viúva-negra. Desvie-se de suas teias e chegue até o seu ninho, onde receberá um aviso da posição do castelo da besta. Existem oito esconderijos e apenas um deles o levará ao castelo. Durante sua jornada até o castelo, você poderá encontrar mais armas, ou mais uma vida. O duelo final com a besta acontece em seu castelo. Por isso, todo cuidado é pouco. Não subestime seu inimigo. Caso você perca suas armas durante a batalha final, fuja pelas laterais e volte à terceira tela.

Dicas importantes: o castelo muda de posição ao nascer do sol; por isso, preste muita atenção, no tempo do jogo. Às vezes, é preferível esperar pelo nascer do sol, dentro do ninho da aranha, onde você não corre perigo, para obter a nova localização do castelo da besta. O cartucho tem quatro variações, mas a segunda é a mais fácil, pois as teias da aranha não se movimentam, como ocorre nos demais níveis de dificuldade.

BATALHA ESPACIAL

Star Master é um cartucho para o Atari e compatíveis, com excelentes gráficos. Apesar de possuir apenas 8 Kbytes de memória, esse cartucho é muito superior a alguns games espaciais para o Coleco e Intellivision que utilizam mais memória, sem a mesma qualidade final. Entretanto, o jogo apresenta muitas variações com relação aos cartuchos tradicionais, principalmente para o início do jogo. Os consoles compatíveis com o Atari, possuem um botão para a seleção do televisor (branco e preto ou cores). Em *Star Master*, esse botão irá fornecer um mapa da galáxia, cor o posicionamento de todas as naves inimigas, e das bases interplanetárias, que serão utilizadas caso sua nave fique avariada. O jogo tem quatro níveis de dificuldade. Acionando o botão de tiros do seu joystick, você irá se transportar no espaço, para resolver cada batalha individualmente. A parte inferior da tela muda de cor se alguma nave inimiga estiver presente naquele setor da galáxia. Um painel indica o combustível restante, o tempo gasto para efetuar cada ataque e as partes danificadas de sua nave. Se algum meteoro danificar seu escudo defletor ou o canhão laser, inverta rapidamente a posição do botão de cor, e procure uma base para efetuar o conserto.



As naves inimigas aparecem sempre pelas laterais da tela, soltando mísseis que poderão destruí-lo rapidamente. Caso você não consiga destruir o míssel antes da explosão, procure desviá-lo para o espaço exterior, pois a explosão só causará danos quando aparecer na tela.

Dicas importantes: Não tente bancar o herói logo de saída. Escolha o primeiro nível com menor número de adversários. Outra coisa: não se esqueça de observar a posição das naves inimigas no mapa da galáxia, pois existe uma variação constante.

PATRULHA LUNAR

O cartucho *Moon Patrol*, que faz muito sucesso nos fliperamas, recebeu uma versão para o Atari 2600 e outra para o console 5200, fabricado apenas no Exterior. Apesar de não utilizar a mesma memória das máquinas de fliperama, a versão doméstica conseguiu manter as principais características do jogo. São três níveis de dificuldade que



podem ser jogados por uma ou duas pessoas. Sua missão é patrulhar toda a superfície lunar, eliminando as naves inimigas que surgirem na tela.

Jogar no segundo nível de dificuldade é pura loucura, a menos que você já esteja familiarizado com a rotina do jogo. Nessa fase, além dos buracos e ataques aéreos, surgirão tanques e uma nave inimiga correndo atrás de seu jipe lunar. Nos níveis um e três, o computador utiliza várias naves espaciais que lançarão mísseis. Acelere ou reduza a velocidade do seu jipe, deslocando o joystick para a direita ou para a esquerda. Para saltar as crateras lunares, empurre-o para cima. Tome muito cuidado com as naves triangulares, pois seus mísseis abrem mais crateras.

Dicas importantes: A principal estratégia em *Moon Patrol* é memorizar o trajeto. Quando você erra um salto, ou se choca com uma montanha, o computador irá posicionar sua nave a poucos centímetros do acidente, forçando uma repetição do lance. Por isso, é muito natural que as primeiras partidas acabem logo no início do jogo. Quando as naves triangulares surgirem na tela, aumente a velocidade do jipe lunar, deixando-as para trás. Antes de cada ataque, aparecerá sempre um sinal na tela. As primeiras naves fazem um ataque rápido e desaparecem, mas não se descuide. Rapidamente elas retornarão, com mais reforços. O som também é um recurso importante, e não pode ser desprezado. O botão de dificuldade do aparelho (novato/experiente) pode ser utilizado para suprimir a música que acompanha a trajetória da sua nave, mas, ao mesmo tempo, serve de alerta contra o inimigo.

ASSOMBRAÇÃO

A expansão da memória dos cartuchos fabricados pela Philips e pelas dezenas de empresas de cartuchos compatíveis com o Atari melhorou sensivelmente a qualidade desses consoles. Evidentemente, o Brasil ainda terá que esperar meses, ou anos, para que aqui cheguem os cartuchos que utilizam a qualidade gráfica dos laserdisks. *Dragon's Lair*, o primeiro representante da nova geração, está fazendo muito sucesso nos Estados Unidos.

Os cartuchos que mais sentem a falta de capacidade de memória são os de aventura, onde os gráficos não têm a mesma importância que a trama ou as possibilidades de variação de jogada. Por isso, os games de aventura não aparecem com tanta freqüência nos acervos dos fabricantes. É preciso ter uma boa idéia e executá-la sem "estourar" a capacidade da memória do cartucho. Entre os games de aventura lançados no Brasil destacam-se. *Haunted House* (Atari) e *Em Busca dos Anéis Perdidos* (Odyssey).

O objetivo de *Haunted House* é encontrar uma urna mágica escondida dentro de uma casa desabitada há vários anos. Você deve procurar em 24 quartos. Para dificultar ainda mais a procura, não existe luz na mansão mal assombrada e algumas portas estão trancadas a chave. O jogo tem nove níveis de dificuldade. Comece pelo jogo um, o menos difícil. Como o interior da casa é totalmente escuro, é bom levar uns fósforos para poder localizar com facilidade os pedaços que compõem a urna mágica. Os obstáculos são uma aranha, um fantasma e um morcego. A dica mais importante para este jogo é a paciência. Procure encontrar um cetro, que o tornará invisível. De posse do cetro, comece a procurar os três pedaços que compõem a urna. Como você não pode "segurar" mais de um objeto por vez, anote a posição de cada parte da urna com lápis ou caneta. Após anotar as posições, deixe o cetro, monte a urna rapidamente e corra até a porta principal da mansão – final do jogo.

"*Em Busca dos Anéis Perdidos* faz parte de uma série de videogames estratégicos lançados pela Philips recentemente. O videogame utiliza um tabuleiro para facilitar a marcação dos locais visitados e em quais deles você encontrou um dos anéis perdidos. Vários jogadores podem participar da disputa, que é travada em masmorras, infernos, salas de paredes moventes ou cavernas de cristal.



LANÇAMENTO

A Philips lançou, durante a última Feira de Utilidade Doméstica, nove cartuchos para o console Odyssey. Seis dos lançamentos eram uma exclusividade dos consoles compatíveis com o Atari: *Atlantis, Super Cobra, Frogger, Popeye, Demon Attack* e *Q'Bert*. Os outros lançamentos são exclusivos para o Odyssey: *Balão Travesso, Serpente do Poder* e *Buraco Negro*.

O novo lançamento da Philips amplia bastante o universo do console Odyssey no Brasil. Agora, já são 61 jogos que utilizam o teclado alfanumérico do console para variar a estratégia do jogo. Reeditando alguns dos best-sellers da Atari em todo o mundo, a Philips consegue também satisfazer novos consumidores, com títulos mais atraentes.

Q'Bert é, provavelmente, o cartucho Atari de maior sucesso entre os novos lançamentos para o Odyssey. São sete monstrinhos que pulam entre os blocos de uma grande pirâmide. O objetivo é "pintar" toda a pirâmide. O principal obstáculo é a serpente que irá perseguir Q'Bert. Você poderá utilizar um dos elevadores ao lado da pirâmide e retornar ao topo. A estratégia de fuga é boa, mas toda a maratona será refeita. Q'Bert é muito esforçado mas quando cai numa armadilha solta logo uns palavrões.

Já em *Atlantis*, seu objetivo maior será proteger a cidade submarina, que está sendo atacada pelas naves Gorgon. O jogador controla dois canhões estrategicamente postados nas laterais da tela. Você poderá contar ainda com uma bomba Blitz, que destrói todas as naves Gorgon de uma vez.

Entre os lançamentos exclusivos para o Odyssey, *Buraco Negro* exige bastante habilidade por parte do jogador. Com o auxílio de um satélite espacial, é necessário colocar o maior número possível de meteoritos na boca do buraco. A movimentação da nave é difícil por causa da ausência de gravidade.

TIRO AO ALVO

Outro cartucho que exige muita habilidade e pontaria é *Centipede* ou *Centopéia*, para o Atari e compatíveis. O jogador possui um cursor localizado na base da tela. A centopéia divide-se quando é atingida, mas isso não impede que ela continue seu trajeto em direção à base da tela. No final do trajeto, a centopéia, ou melhor, o que sobrou dela, ensaia o caminho de volta. No meio da caminhada até a base, você irá se deparar com uma aranha, que passará de um lado a outro da tela. Um tiro certeiro na aranha vale mais do que dez centopéias. Por isso, dê mais importância a ela, sem descuidar-se da centopéia. Outra tática igualmente importante é liberar a base da tela dos tijolinhos remanescentes da destruição da centopéia. Para isso, você pode disparar contra eles ou deixar, por algumas vezes, que a aranha faça esse trabalho. Quando o número de "tijolinhos" estiver muito baixo, o computador irá acrescentar mais alguns, para dificultar o jogo.

Dicas Importantes: Não se posicione nas bases laterais da tela, pois a aranha poderá destruí-lo antes de qualquer movimentação. Às vezes, um bicho estranho cruza a tela, acompanhado de um som estridente. Se você conseguir acertá-lo, ganhará muitos pontos. Outra estratégia interessante é construir um caminho para a centopéia passar. É um trabalho difícil, que exigirá muitos cálculos. Você tem que prever o caminho que a centopéia fará, e fechar todas as saídas. Cada parte atingida da centopéia vale dez pontos. O valor da aranha irá variar entre 300 e 900 pontos. O computador dá uma nova vida a cada dez mil pontos, e você começa o jogo com três vidas. A única deficiência de *Centipede* é a impossibilidade da disputa por mais de um jogador. São dois níveis de dificuldade, sem muitas diferenças entre si. Os botões novato/experiente não têm nenhuma influência na variação do jogo.

José Luiz Schiavoni

OS CAMPEÕES



Estes foram os dez videogames mais vendidos nos Estados Unidos, no mês de abril último:

1 – *Q-Bert*, Parker Brothers (no Brasil, Dynacom)

2 – *Pole Position*, Atari (no Brasil, Atari)

3 – *Ms. Pac-Man*, Atari (no Brasil, Dynacom)

4 – *Joust*, Atari (no Brasil, Cromax)

5 – *Big Dug*, Atari

6 – *Mr. Do!*, Coleco (no Brasil, Dynacom)

7 – *Popeye*, Parker Brothers

8 – *Space Shuttle*, Activision

9 – *Pitfall!*, Activision (no Brasil, Dynacom)

10 – *Centipede*, Atari (no Brasil, Dynacom)

O sétimo videogame brasileiro

Estão chegando aos principais magazines e lojas especializadas as primeiras unidades do sétimo videojogo nacional, o Supergame da CCE. A empresa fez muito mistério em torno deste lançamento, esperado desde o final do ano passado. E não faltaram boatos: o que parecia certo a muitos consumidores, e até mesmo a empresas concorrentes, era a escolha de um modelo similar ao Coleco americano, representado até agora no Brasil pelo Splicevision. Essa informação, inclusive, chegou a ser veiculada oficialmente por parte da própria fábrica, em junho passado. Mas, durante estes dez últimos meses, muita coisa mudou no mercado.

Com a consolidação do Atari e do Odyssey – agora seguidos com maior insistência pelo Intellivision, que teve seu preço ligeiramente achatado –, a operação da CCE tomou rumos diversos, balizando-se, em grande parte, no software disponível para os diferentes sistemas. Com isso, o console que chega aos consumidores é semelhante ao Gemini, marca ainda pouco conhecida no Brasil. Ele foi lançado nos Estados Unidos pela Coleco, mas sua compatibilidade com o Atari 2600 é total.

As diferenças ficam por conta do design slim e, acima de tudo, pelas tomadas frontais para joysticks. O detalhe ganha relevo na medida em que boa parte dos problemas apresentados pelo VCS 2600 se relaciona a problemas com os fios dos manches, que se partem com extrema facilidade junto aos conectores traseiros. No tampo superior do gabinete, moldado em plástico ABS preto, ficam as chaves de nível de dificuldade, o seletor para televisores preto e branco ou em cores, e a tecla que determina o número de jogadores.

Ao contrário dos joysticks que acompanham o Gemini americano, já acoplados a paddles, os manches do Supergame resumem-se ao controle manual. No entender da CCE, o pedal é um artifício em franco desaparecimento, e sua inclusão significaria unicamente um item a mais no custo. Contornada a questão, a fábrica decidiu esmerar-se no desenvolvimento do cabo do joystick, uma peça rígida, criada para agüentar até mesmo a desilusão dos jogadores em desvantagem nas disputas.

COMPATIBILIDADE

Apesar de ser de geração posterior ao Atari, o novo game não traz ao vídeo melhorias consideráveis. A velocidade de jogo e as definições de cor e imagem são idênticas às dos 2600, sem tirar nem pôr.

Esta compatibilidade total com o Atari, longe de indesejável, é um dos trunfos da CCE. A inclinação da fábrica pelo sistema já era perceptível no segundo semestre de 83, quando, a portas muito bem fechadas, tentou um acordo com a Dynacom para a industrialização e comercialização do videogame Dynavision – que, aliás, finalmente chegou às lojas no fim do primeiro trimestre. As negociações – não confirmadas pelos envolvidos – foram infrutíferas. Sobrou para a CCE a certeza das possibilidades de retorno mais imediato dos investimentos com os games similares ao 2600.

Isso fica mais claro quando se tem em mente o número de títulos disponíveis no sistema, superior a três centenas, contra os quais pouco podem fazer as 20 ou 30 opções oferecidas no Brasil pela Intellivision e Coleco. E mais: o mercado potencial, estimado em cinco milhões de consoles, caminha rapidamente para um amadurecimento, quando a disputa entre marcas deve acirrar-se e a chegada de novos concorrentes ser recebida com pouco entusiasmo pelos consumidores. Para a fábrica, pegar o bonde agora será sempre mais fácil que depois, quando a velocidade aumentar e os retardatários definitivamente perderem a vez.

PREÇO

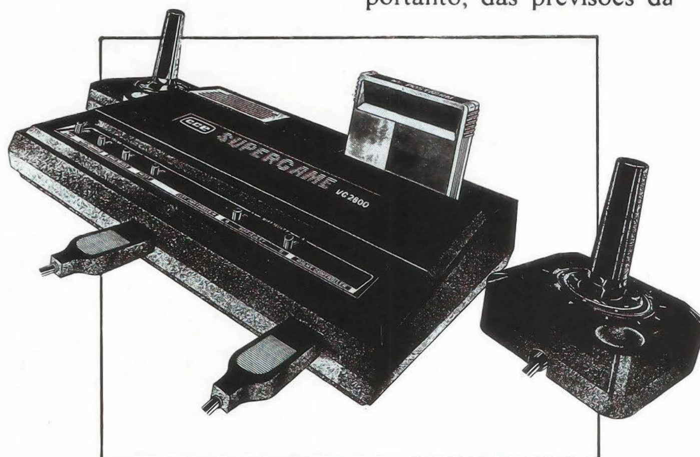
A CCE, no entanto, demonstra não querer brincar em serviço. A estimativa de produção de consoles, no período de um ano, é de 100 mil unidades. Abaixo, portanto, das previsões da Sharp, que almeja os simplesmente fantásticos 400 mil consoles, e às avaliações da Gradiente/Polyvox, preocupada em assegurar a seu Atari um giro de 250 mil unidades.

– Se a demanda for de fato tão alta, temos flexibilidade suficiente para aumentar a produção – garante Luís Muro, diretor-superintendente de Vendas da CCE. Para ele, a política comercial do lançamento será lastreada em preços competitivos para assegurar um lugar de destaque ao Supergame. Nos planos da empresa está a manutenção do preço ao consumidor 10% abaixo do praticado pela Gradiente para o Atari.

Mas, se há uma característica que envolve todo o processo de lançamento do Supergame, ela é o mistério. Até o final de abril, por exemplo, os porta-vozes da fábrica mantiveram-se em um exasperante mutismo quanto aos títulos de cartuchos que acompanharão o console. Uma única certeza foi firmada: o comprador leva junto com a máquina a fita *Mr. Postman*, industrializada nos Estados Unidos pela Bit, e inédita no Brasil. A CCE promete ainda dez outros jogos, que chegarão às lojas simultaneamente ao console, mas não cita nomes.

Levando-se em conta os títulos disponíveis no acervo da Gemini americana, já se pode pensar, entre outros, por exemplo, em *Donkey Kong* – a odisséia de um rapaz em busca de sua amada, raptada pelo cruel gorila – ou no divertido *Mouse Trap*, a luta de um camundongo pelo queijo de cada dia. A expectativa da fábrica brasileira, no entanto, é chegar a oferecer 90 títulos, todos inéditos.

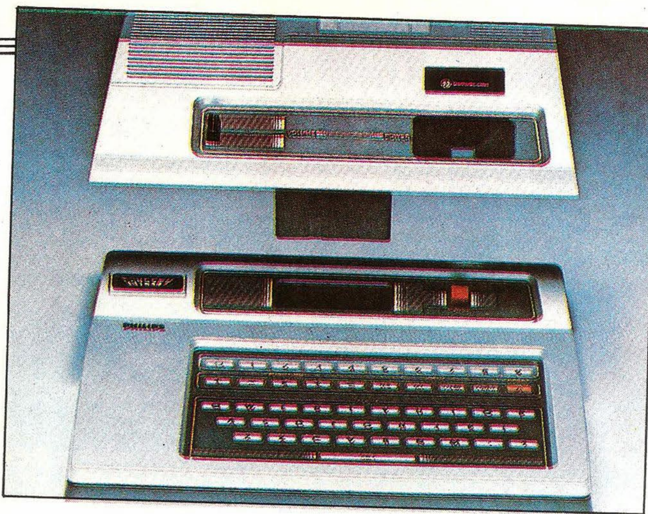
MB



Ele chegou há pouco, mas já começa a falar

Ele só tem um ano de idade, mas já anda com as próprias pernas. E agora, vejam só, garante que vai falar. Na Europa, o videogame conversa faz tempo. Qualquer adolescente pode voar com um superbombardeiro carregado de mísseis atômicos recebendo ordens da torre de comando, com aquela típica entonação metálica que só mesmo os radiotransmissores de filmes têm.

Potencialmente, a novidade já chegou ao Brasil. Com certeza, sete dos cartuchos Odyssey têm o dom da fala – entre eles, o simpático *Come-Come* –, mas a voz esteve engasgada até agora. Tudo porque falta ao console da Philips uma peça fundamental para que o grito se solte: um sintetizador de voz.



E é isso que os jogadores do Odyssey vão ganhar, provavelmente a partir do mês de agosto. O módulo chama-se *The Voice*, e não tem olhos azuis. Custaria hoje uns Cr$ 130 mil e, o mais curioso, será montado pela Dynacom, outra das empresas do mesmo setor de videogames. Milton Bonano, diretor da Philips, assegura que sua fábrica não tem participação alguma no projeto, que diz conhecer e aprovar.

– Fizemos um acordo com a Philips para o desenvolvimento do periférico – revela Gabriel Almog, da Dynacom – e vamos comercializá-lo no segundo semestre em um módulo com características de design semelhantes às do Odyssey.

Além dos cartuchos já existentes com voz, o lançamento do reprodutor deve ser acompanhado por um programa que permita, através do teclado alfanumérico do console Philips, escrever mensagens para leitura da máquina. O mínimo que se pode dizer é que dá para aprender inglês: ela tem um acento britânico perfeito. Já com o nosso português, o periférico tropeça e não esconde sua procedência: só para se ter uma idéia, a palavra "Mariola", *The Voice* lê como Méirlrioula. Mas basta um pouquinho de treino para entender tudo.

E essa não é a única novidade da Dynacom. Seu console Dynavision, compatível com o Atari, desembarcou nas lojas no final de março, como foi adiantado por **SOMTRÊS** Nº 63. Ele vem acompanhado de joysticks anatômicos, com duplo botão de tiro, e, opcionalmente, de um par de paddles. Preço aproximado: Cr$ 210 mil.

THE DYNASTICK® CONTROLLER

O Controle de qualidade que faltava no seu videogame.

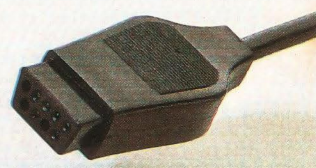
O coração do sistema
Eixo inquebrável de nylon reforçado com fibra de vidro. Testado para suportar mais de 10 milhões de operações.



Ventosas removíveis
Para uma perfeita fixação da base em superfícies lisas.



Plug universal
Compatível com todos os videogames e microcomputadores.



• Formato anatômico e acionamento suave para jogadas prolongadas sem o cansaço das mãos • Duplo botão de tiro de resposta rápida • Projetado para se jogar com qualquer uma das mãos.

DYNACOM

Sempre um novo desafio

Informações pelo telefone: (011) 223-2199 · CX. Postal 54.111 · São Paulo, SP